

---

## ABSTRACT E BIOGRAFIA

---

### LA MATEMATICA NEI VIDEOGIOCHI.

---

---

L'evento si terrà venerdì 11 Marzo 2011.

#### TEMPO PREVISTO

---

Si parla di un'ora e mezz'ora per interventi e domande.

#### ABSTRACT

---

Quando creatività e matematica si incontrano: come nasce un videogioco?

Quali sono le tappe che fanno diventare un'idea una esperienza di gioco immersiva?

Come la matematica è utilizzata per creare una delle forme d'arte del XXI secolo?

Calcolo vettoriale, studio di funzioni e altre "discipline" della matematica sono alla base dell'esperienza che sperimentiamo quotidianamente sulle console o sui computer con cui passiamo il tempo.

Un viaggio nella storia dei videogiochi alla scoperta della profonda connessione di mondi che coinvolgono tempi di vita così diversi come lo studio e il divertimento.

#### BIOGRAFIA

---

Laureato in Scienze dell'Informazione a Torino, si è occupato di intelligenza artificiale, architetture per il web e localizzazione satellitare. Ha fondato nel 1996 con altri appassionati la cooperativa "La Bussola" per offrire servizi e formazione informatica a realtà senza scopo di lucro. Da Gennaio 2008 è IT Manager/Videogame evangelist presso Milestone; in questo contesto si occupa della gestione dei sistemi di sviluppo di videogame e di architetture per il gioco online.

Milestone s.r.l. è l'azienda leader in Italia nel campo dello sviluppo di software videoludici: un ruolo di prestigio ricoperto da quando, nel 1996, nasce a Milano - sua attuale sede - con l'obiettivo di innovare il mondo dei videogames e innalzare lo standard qualitativo di questi ultimi. Milestone impiega più di 80 persone tra programmatori, grafici, responsabili della produzione e manager, professionisti dotati di grande talento, con anni di esperienza maturati nel settore e fortemente motivati da una grande passione per il proprio lavoro.